

職務履歴書

名前：宮坂 冬哉

職歴

- 2017/11～2018/3 株式会社ダイダロスにインターン入社
「プランナー」としてソーシャルゲームの運営に主にデバッグ業務で携わる
- 2018/3～2018/7 社内の別プロジェクトへ移動(メイン・サブプランナー)
- 【主な業務内容】
HTMLによるゲーム内お知らせの作成、デバッグ業務(イベント進行・ガチャ排出・シナリオ・ボイス・ステータス)
デバッグシート作成・改良(エクセル)、シナリオ修正案、過去の不具合洗い出し資料作成・対処案提出 等
- 2018/7～ 人員不足により一時的に進捗管理(ディレクター)を任される。
上記業務内容、システム改装前準備告知ページ作成、ページ文章作成、システム改装前準備進捗管理、
ゲームシステム改装の為に実装済みキャラカードまとめ資料作成等を行う

退職理由

前職の退職理由は「持病の悪化、養生」でした。退職後もゲーム業界で今後も働けるか不安があった為、
アルバイトにて様子を見ることにしました。
現在は持病の方も安定しておりますので、仕事・業務に影響はございません。(医師の確認済み)

Github

<https://github.com/miyasakagameplan>

上記URL内の「企画書」に関しましては「EntryDate」のリポジトリに、「Unity・HP作品」に関しましては「Unity1/2/3・HTML_HP」にあります。

PCスキル

____プログラミング言語____

		C++	2年	C#	2年
JavaScript	2年	HTML5	2年	CSS	1年

____アプリケーション____

アプリケーション名	学習・使用年数	補足
PhotoShop	2年	
3dsMax	2年	
PowerPoint	3年以上	簡単な資料作成可能
Excel	3年以上	簡単な関数使用可能
Word	3年以上	
Dreamweaver	1年未満	HP作成可能 独学
Unity	1年以上	簡単な3Dゲーム・スマホゲーム・VRゲームの製作可能 独学
VisualStudio	2年	簡単な2Dゲーム製作可能
Cocos2d-x	勉強中	触れた程度
Python	勉強中	触れた程度
Git	勉強中	コミットができる

自己PR

私は自分を「向上心・好奇心」のある人間だと認識しております。

例として専門学校在学時には授業ではプログラミング言語はC++のみを習いましたが、別のジャンルのゲームを作りたい、ゲームを宣伝するHPを作成してみたいという思いから、授業外でUnity・C#・HTML5等を勉強しました。

後に東京ゲームショウ2017の学科ゲーム宣伝ページの制作や前会社の業務にて学んだことを生かすことができました。